

dottoranda: Laura Papa

tutors: Agostino De Rosa (IUAV), Maddalena Bassani (IUAV), Fabio Pagano (PAFLEG)

NEL SEGNO DI WILLIAM HAMILTON

Il profilo configurativo della costa flegrea, tra testimonianze archeologiche e documenti letterari e artistici

STATO DELL'ARTE

A partire dal XVIII secolo era comune per studiosi ed aristocratici intraprendere un viaggio attraverso l'Europa continentale chiamato *Grand Tour*, di cui l'Italia era considerata una delle mete più importanti in quanto culla di importantissimi tesori dell'antichità: insieme a Roma, uno dei luoghi più visitati era certamente la cosiddetta *Campania Felix*. Tappe fondamentali sin dal XVIII secolo divennero Napoli, Pompei, Ercolano e l'intera area dei Campi Flegrei, che conquistavano i viaggiatori con la singolare presenza e interconnessione tra il grande numero di reperti archeologici e il contesto naturale in cui si trovavano, unico nel suo genere per la natura vulcanica dell'area.

Dal 1764 al 1800 Sir Douglas William Hamilton, studioso, archeologo e vulcanologo britannico, fu ambasciatore del re di Inghilterra nel Regno delle due Sicilie. Fu proprio grazie alla sua influenza che i Campi Flegrei divennero una tappa importante del *Grand Tour*: i Campi Flegrei furono per Hamilton fonte inesauribile di curiosità e arricchimento, grazie proprio al rapporto tra civiltà e natura con le rovine classiche immerse tra fiumi e laghi, in un paesaggio unico in continuo mutamento a causa della sua natura vulcanica.

In qualità di ambasciatore inglese, Hamilton aveva l'incarico di inviare alla Royal Society resoconti sulla situazione nel Regno delle Due Sicilie. Fu proprio in seguito ad alcune attività vulcaniche che la raccolta di tutti i resoconti mandati alla Royal Society tra il 1776 e il 1779 fu riorganizzata nel celebre volume *Campi Phlegraei, observations on the Volcanoes of the Two Sicilies*, un'opera che rappresenta l'apice dell'iconografia geologica e paesaggistica della seconda metà del Settecento.

Il volume scritto da William Hamilton e le tavole di Pietro Fabris presenti al suo interno, insieme ad altre illustrazioni di artisti vedutisti coevi, rappresentano una importantissima forma documentale di un'area in continua evoluzione che può essere considerata il perno centrale di questo progetto di ricerca, che mira allo studio del paesaggio storico dei Campi Flegrei e alla sua rappresentazione mediante le moderne tecnologie digitali. Si intende infatti elaborare un modello digitale del territorio flegreo, priva di tutte le violente alterazioni avvenute nel corso dei secoli nella crescita, spesso abusiva della città contemporanea, che renderà possibile una osservazione immersiva in realtà virtuale che ricollochere i beni archeologici nella situazione paesaggistica retrodatata all'epoca dell'opera di Hamilton.

METODOLOGIE

Per realizzare il video in Realtà Virtuale per l'esperienza immersiva sarà necessaria una campagna di rilievi digitali di alcuni dei beni archeologici ritratti nelle vedute del volume di Hamilton. Per ottenere una immagine sferica esplorabile a 360° è possibile utilizzare una fotocamera sferica come la Ricoh Theta che permette di realizzare con un unico scatto un ambiente digitale immersivo successivamente editabile tramite l'utilizzo di software di foto e video ritocco, come Adobe Photoshop e Adobe Premiere Pro al fine di rimuovere dal contesto gli edifici e le costruzioni che hanno alterato il panorama ammirato durante il *Grand Tour*. Tramite software di animazione il video può mostrare graduali trasformazioni dei luoghi, in modo da fornire informazioni sulla storia del luogo e dei suoi cambiamenti nel corso dei secoli.

Per il rilievo dei singoli beni archeologici risulta speditiva e particolarmente efficace ai fini della qualità materica delle superfici il rilievo digitale della fotogrammetria, tramite l'utilizzo di software come Metashape, che permette di ottenere un modello 3D con texture ad alta definizione. La fotogrammetria permette infatti di acquisire le caratteristiche metriche di un oggetto tramite le tecniche della Structure from Motion che consente di ottenere una nuvola di punti tridimensionale a partire da più foto scattate secondo criteri precisi. Tali modelli tridimensionali possono successivamente essere inseriti all'interno del Digital Terrain Model che permette l'estrazione di una mesh tridimensionale texturizzata. Un software particolarmente efficace per l'estrazione di DTM e per la rappresentazione del paesaggio in 2D e 3D è Land Design, plug in di Rhinoceros.

Ciò permetterà di realizzare dei modelli tridimensionali delle viste presenti nel volume di Hamilton, che saranno esperibili in Realtà Virtuale tramite l'utilizzo di un visore. Una volta realizzato il modello, tramite uno studio accurato delle tavole di Pietro Fabris ed eventuali altri vedutisti e operando una prospettiva inversa a quella applicata dall'autore, si tenterà di ricostruire il punto di vista da cui i dipinti sono stati realizzati e sarà auspicabile quindi ricreare le stesse viste posizionando una telecamera all'interno del modello digitale. Laddove non dovesse essere possibile trovare il centro prospettico dell'intero dipinto ci si servirà di elementi naturali facilmente riconoscibili come alture, laghi o sponde per ricreare un'esperienza quanto più possibile simile alla suggestione originaria.

OBIETTIVI

Il territorio dei Campi Flegrei al giorno d'oggi appare profondamente trasformato se paragonato alle vedute realizzate alla fine del Settecento. Una delle cause è da ricercarsi nella natura vulcanica del territorio, soggetto a frequenti fenomeni di bradisismo: se ascendenti, tali fenomeni determinano un innalzamento del suolo, come la fase di sollevamento attuale iniziata dal 2005; in caso di una crisi bradisismica discendente si determina invece un abbassamento del suolo che ha in passato addirittura portato all'inabissamento di intere aree come quella di Baia, ad oggi sommersa.

La causa principale del drastico cambiamento del paesaggio dei Campi Flegrei e però sicuramente l'abusivismo edilizio che ha profondamente segnato il territorio, rendendo le rovine archeologiche strettamente connesse con le costruzioni moderne e generando gravi problemi di valorizzazione, come nel caso del monumento di epoca imperiale noto ai viaggiatori del *Grand Tour* come Sepolcro di Agrippina anel comune di Bacoli, ad oggi non visitabile nella sua interezza poiché parzialmente inglobato all'interno di una costruzione moderna non espropriabile. Nonostante il territorio dei Campi Flegrei conservi un fascino antico, con sorgenti termali e città sommerse, è impossibile un'opera di isolamento e musealizzazione dei preziosi manufatti archeologici, che quindi sono scarsamente valorizzati.

Non essendo gli scavi facilmente riconoscibili all'interno dello spazio della città, si intende realizzare dei modelli interattivi, esplorabili visualmente sia in realtà virtuale che in realtà aumentata, tramite i quali sia possibile effettuare un salto indietro nel tempo, in un'epoca in cui era ancora possibile fruire dello stupore provato dall'osservatore di fronte al paesaggio naturale vulcanico costellato da rovine durante il *Grand Tour*. Lo studio delle tavole di Pietro Fabris presenti nel volume *Campi Phlegraei, observations on the Volcanoes of the Two Sicilies* di William Hamilton intende individuare il punto di vista del pittore per ricollocare la stessa posizione nel modello digitale del territorio. La realizzazione di video immersivi in Realtà Virtuale, potrebbero permettere all'utente di paragonare le visioni del pittore lo stato di fatto degli stessi luoghi per mettere in evidenza le profonde trasformazioni del luogo.

Tutto ciò servirà non solo a far conoscere ai turisti la storia dei Campi Flegrei, ma sarà soprattutto utile a far capire agli abitanti stessi del luogo l'importanza di quest'area caratterizzata da una commistione unica di storia e natura che è fondamentale conservare e valorizzare.

BIBLIOGRAFIA

- A. DE JORIO, *Guida di Pozzuoli e dintorni*, Napoli, 1817.
- A. MAIURI, *Itinerario flegreo*, Napoli, 1984.
- A. NESSELRAITH, *I libri di disegni delle antichità. Tentativo di una tipologia*, in *Memoria dell'antico nell'arte italiana*, 3, parte III, Dalla tradizione all'archeologia, Torino, 1986.
- A. PAGLIANO, G. ATTADEMO, AL. PECORA, C. BORRELLI, *Un infoscape per i Campi Flegrei: tecnologie digitali per la conoscenza e la valorizzazione dei siti archeologici del Parco*, in TRIA V. 13 N. 24 (2020): *Agopuntura urbana & Art infoscape 2*
- C. DE SETA, *L'Italia del Grand Tour da Montaigne a Goethe*, Napoli, 1992.
- F. MORGHEN, *Gabinetto di tutte le più interessanti vedute degli antichi monumenti esistenti in Pozzuolo, Cuma, Baja e luoghi circonvicini*, Napoli, 1814.
- F. BIANCONI e M. FILIPPUCI (a cura di), *Prossimo paesaggio. Realtà Rappresentazione Progetto*, Gangemi Editore, 2018.
- G.C. ALISIO, V. VALERIO, *Cartografia Napoletana dal 1781 al 1889, «Il Regno, Napoli, la terra di Bari»*, Napoli, 1983
- G. GIARDINA, *L'abbassamento del suolo urbano di Pozzuoli*, Napoli, 1906.
- G.P. BRIZZI, *La pratica del viaggio d'istruzione in Italia nel Sei-Settecento*, in «Annali dell'Istituto Italo-Germanico», II, 1976.
- J.C.R. DE SAINT NON, *Voyage pittoresque ou description des Royaumes de Naples et de Sicilie*, Paris, 1781-86,
- J. W. VON GOETHE, *Viaggio in Italia*, 1786-88
- S. DI LIELLO, *Il paesaggio dei Campi Flegrei, realtà e metafora*, Napoli, 2005.
- W. HAMILTON, *Campi Phlegraei: observation on the Volcanos of the two Sicilies*, Napoli, 1776.

